

08/04/2014

Thibaut Henin

Eléments supprimés

Del - Ons

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document contient un ensemble d’idées qui ont été écartées de la conception du jeu dans le but de réunir les réflexions qui ont mené au choix de leur rejet.*

Luchronia - Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384738580)

[2. Bâtiments 4](#_Toc384738581)

[2.1 Grenier 4](#_Toc384738582)

[2.2 Cache 4](#_Toc384738583)

[2.3 Porte de muraille 4](#_Toc384738584)

[2.4 Epicerie 4](#_Toc384738585)

# Bâtiments

## Grenier

Le grenier est similaire à l’entrepôt mais ne concerne que les denrées alimentaires. Son stockage est plus efficace mais sa portée plus réduite.

* **Gestion des stocks.** Le grenier permet de voir ce qu’il contient, son degré d’occupation et de faire des transferts avec l’inventaire du personnage.

*Rejet : La taverne, qui vend de l’alimentation doit pouvoir puiser dans le grenier ET l’entrepôt vu le régime alimentaire de certaines races (cyborgs). Obliger la construction de deux bâtiments avant la taverne nous paraissait trop contraignant.*

## Cache

La cache est similaire à l’entrepôt mais avec deux différences : Elle est moins sujette aux attaques ; Elle a une capacité moindre.

* **Gestion des stocks.** L’entrepôt permet de voir ce qu’il contient, son degré d’occupation et d’effectuer des échanges avec son inventaire.

*Rejet : le devenir des ressources lorsque l’entrepôt est détruit posait problème. Ajouter une cache complique encore les choses.*

## Porte de muraille

La porte permettrait de filtrer les personnages pouvant entrer dans la ville.

*Rejet : il y a déjà un mur d’enceinte et il est impossible (voir idiot) d’avoir un mur sans porte ou une porte sans mur. Le mur est donc déjà muni d’une porte.*

## Epicerie

Lieu d’achat et de vente automatique de la nourriture par la ville. On pourrait créer un autre bâtiment pour la vente/achat automatique des autres ressources (armurerie, matériaux, …).

*Rejet : pas de nom de bâtiment pour tous les types de marchandises et complexification inutile du jeu.*